

A

ABLENKUNG – Beschäftigung oder Angriff auf eine verteidigende Figur. Ziel: Der Verteidiger soll seine Aufgabe nicht mehr erfüllen können. Um gegnerische Figuren zu veranlassen, ihre Verteidigungsaufgaben zu vernachlässigen, werden mitunter auch Köder (Materialopfer) eingesetzt.

Ein **ABWARTEZUG** ist ein weitgehend bedeutungsloser Zug, der die Absicht verfolgt, das Zugrecht auf den Gegner zu übergeben, um diesen in ZUGZWANG zu bringen.

ABZUGSANGRIFF – ein Zug, der eine Linie oder Diagonale öffnet, auf der eine weitere eigene Figur eine gegnerische Figur angreift.

ABZUGSSCHACH – ein Zug, der eine Linie oder Diagonale öffnet, auf der eine weitere eigene, weiter hinten stehende Figur den gegnerischen König angreift. Somit ist dieser Zug eine besondere Form des ABZUGSANGRIFFS.

ANALYSE – Untersuchung von Stellungen oder Partien mit Worten (Einschätzungen) unter Angabe von möglichen “Varianten” (Zugfolgen).

ANGRIFFSZUG - ein Zug, der etwas droht (z.B. ein Matt oder einen Materialgewinn).

AUFGEBEN – bedeutet, eine Partie für verloren zu erklären, die eigene Niederlage anerkennen. Dies tun erfahrenere Spieler, wenn der Gegner einen großen Vorteil erzielt hat, den man nicht mehr kompensieren kann. Anfänger kann man nur empfehlen, niemals aufzugeben.

AUSSETZEN darf man im Schach nicht. Beide Spieler sind abwechselnd am Zug und müssen ziehen, sofern es mindestens einen legalen Zug gibt.

B

BAUERN sind die Steine mit der geringsten Größe und dem geringsten Wert. Für sie steht die Figurine P bzw. (selten) der Anfangsbuchstabe B.

Ein **BAUERNENDSPIEL** ist ein ENDSPIEL, an dem (neben den Königen) ausschließlich BAUERN auf dem Brett verblieben sind.

Eine **BAUERNINSEL** ist eine Gruppe von Bauern einer Farbe, die von Bauern der gleichen Farbe mindestens durch eine Linie getrennt sind.

BERÜHRT – GEFÜHRT – Gebräuchlicher Hinweis, Artikel 4 des Regelwerkes einzuhalten und eine angefasste Figur auch zu ziehen oder zu schlagen.

Ein Fall von **SCHACH-BLINDHEIT** liegt vor, wenn jemand etwas Offensichtliches übersieht.

BLITZ – ist vermutlich der schnellste Sport der Welt. Die Standard-Bedenkzeit sind je fünf Minuten auf der Schachuhr für beide Seiten, in denen die gesamte Partie zu absolvieren ist. Die Figuren fliegen über das Brett, manchmal sogar wörtlich. In den 1990-ern wurde eine Version für eine Entscheidungspartie in K.O.-Turnieren eingeführt: Weiß bekam 6 Minuten und Schwarz nur 5; dafür musste Weiß die Partie gewinnen, um die nächste Runde zu erreichen, während Schwarz dafür bereits ein Unentschieden reichte.)

Eine noch krassere Form des Blitzens nennt sich **BULLIT** (englisch: Kugel) und wird im Internet gespielt. Beide Seiten haben für die gesamte Partie dann jeweils nur eine Minute.

C

CHESS (engl.) SCHACH, wenn das Spiel gemeint ist. Das Schachgebot heißt im Englischen Check.

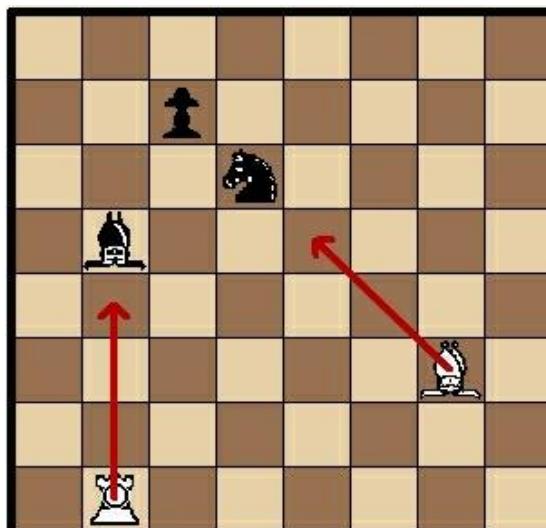
CIS – (Chess in Schools) Schulschachkommission der FIDE

D

Die **DAME** ist die strkste Figur. Sie vereinigt die Fihigkeiten des TURMES und des LUFERS in einer Figur und ist noch etwas mehr wert als diese beiden einzelnen Figuren. Das war nicht immer so. Bevor um 1475 die Regeln gendert wurden, war die Dame eine der schwchsten Figuren. In Texten wird der Anfangsbuchstabe D oder die Figurine Q verwandt.

DAUERSCHACH – ist eine unabwendbare Folge von Schachgeboten, die die Stellung des Angreifers aber nicht weiter verbessern. Früher oder später führen solche Dauerschachs unweigerlich zu einem Remis durch dreimalige / fünfmalige Stellungswiederholung (siehe REMIS) oder durch die 50/75-Züge-Regel (siehe REMIS).

DECKEN – bedeuten verteidigen oder schützen. Die Beseitigung eines Verteidigers ist ein taktisches Mittel, welches im folgenden Beispiel illustriert wird: Erst beseitigt der weiße Läufer den schwarzen Springer. Nach dem Zurückschlagen des durch den schwarzen Bauern ist der schwarze Springer ungedeckt und der weiße Turm kann ihn gefahrlos schlagen.



Ein **DEMONSTRATIONSBRETT** (kurz: **Demo-Brett**) – ist ein großes 2-dimensionales Schachbrett, das an der Wand hängt. Trainer nutzen es, um größeren Gruppen Partien oder Stellungen zu zeigen.



Ein **DESPERADO** (spanisch: Hoffnungsloser) – ist ein Stein, der verlorengehen wird, aber noch so viel Schaden anzurichten versucht, wie nur irgend möglich, bevor er das Brett verlassen muss.

DI - Development Instructor (wörtlich: Entwicklungshelfer) ist ein unterer Rang eines FIDE-Trainers.

Eine **DIAGONALE** verbindet Felder einer Farbe entlang einer Schrägen von einem Brettrand zu einem anderen. Im **DIAGRAMM** ist die Diagonale a3-f8 mit schwarzen Figuren besetzt und die Diagonale f1-h3 mit weißen.



Ein **DIAGRAMM** ist die graphische Darstellung einer Stellung auf einem Bildschirm oder auf Papier. Die 2 x 6 verschiedenen Spielsteine werden durch verschiedene klar zuzuordnende graphische Symbole (Figurinen) repräsentiert. Gewöhnlich werden Diagramme so dargestellt, dass sich die Reihen 1 und 2 (Startreihen der weißen Figuren) unten befinden und die Reihen 7 und 8 (schwarze Figuren) oben. Jedes Feld hat seinen Namen, den man dem Schach-Koordinaten-System (Linien a-h, Reihen 1-8) entnehmen kann. Die Bezeichnung der Felder ist im folgenden Diagramm dargestellt:

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Ein **DOPPELANGRIFF** ist ein gleichzeitiger Angriff auf zwei verschiedene Ziele. Ein wichtiger typisches Beispiel wäre die **GABEL** (die sich gegen zwei (oder mehr) Objekte richten kann).

DOPPELBAUERN sind zwei Bauern der gleichen Farbe auf einer Linie. Trippelbauern (drei Bauern auf einer Linie) sieht man gelegentlich auch.

DOPPELSCHACH – ein Zug, bei dem die gezogene Figur von ihrem Zielfeld aus angreift, wobei gleichzeitig ein Angriff gegen den gegnerischen König entlang einer Linie oder Diagonale aufgedeckt wird. Insofern handelt es sich beim Doppelschach um eine Sonderform des ABZUGSSCHACHS. Da Doppelschachs nur mit Königszügen beantwortet werden können, sind sie für den bedrohten König meist besonders gefährlich.

E

Das Kürzel **ECU** steht für European Chess Union, deutsch: Europäische Schachunion. Die ECU ist Mitglied der FIDE und zuständig für das Schach in Europa. Sie führt z.B. Einzel-, Mannschafts- und Club- Europameisterschaften in verschiedenen Altersklassen und im Blitz und Schnellschach durch.

Als **ENTWICKLUNGSVORSPRUNG** bezeichnet man einen Vorteil bei der **FIGURENENTWICKLUNG**

EINSTELLEN Material einzustellen bedeutet nichts anderes als Material zu verlieren.

Als **EINZUGSFELD** (oder **UMWANDLUNGSFELD**) bezeichnet man ein Feld auf der gegnerischen **GRUNDREIHE**, das ein Bauer erreichen möchte, um in eine andere Figur umgewandelt zu werden.

ELO(-Zahlen) werden für alle Schachspieler berechnet, die an internationalen Turnieren und Matchen teilnehmen, die von der FIDE ausgewertet werden. Das System zur Berechnung dieser Wertzahlen wurde vom ungarisch-amerikanischen Mathematiker Arpad Elő eingeführt. Die individuellen Wertzahlen aller Spieler werden monatlich in der FIDE-Rating-Liste veröffentlicht. Viele nationale Verbände verwenden das gleiche (oder ein ähnliches) System zur Berechnung der nationalen Wertzahlen.

Ein **ENDSPIEL** ist dadurch gekennzeichnet, dass das Material so weit reduziert ist, dass kaum noch Mattdrohungen auftreten und die Umwandlung von Bauern in den Vordergrund tritt. Dann ist der König eine starke Figur und sollte aktiv am Spiel teilnehmen.

EN PASSANT (frz.) **SCHLAGEN IM VORÜBERGEHEN** ein Bauer, der ein Feld angreift, welches ein gegnerischer Bauer beim Vorrücken aus der Ausgangsstellung mit einem Doppelschritt passiert, kann diesen Bauern in gleicher Weise schlagen als wäre dieser Bauer nur ein Feld vorgerückt. Dieses Schlagen ist nur im unmittelbaren Antwortzug auf das Vorrücken des gegnerischen Bauern möglich.

ERÖFFNUNG – die ersten Züge einer Partie, in der wir damit beschäftigt sind, unsere gesamte Mannschaft von der Ersatzbank zu holen und in die Schlacht zu schicken. Konkrete erprobte Zugfolgen werden (Eröffnungs-)Theorie genannt.

F

FA - FIDE Arbitr. Titel für FIDE-Schiedsrichter

An einer **FESSELUNG** sind immer drei Steine beteiligt: die fesselnde Figur, der gefesselte Stein (der in der Mitte steht) und die Zielfigur. Dame, Turm oder Läuferketten dabei einen gegnerischen Stein an das Feld, auf dem er steht, weil entweder der König hinter ihm steht (in diesem Fall kann der gefesselte Stein die betreffende Wirkungslinie nicht verlassen, weil sonst der König im Schach stehen würde = „absolute“ Fesselung) oder eine wertvollere Figur („relative“ Fesselung; z.B.: Läufer fesseln oft Springer, hinter denen auf der gleichen Diagonale eine Dame steht).

Die **FIGURENENTWICKLUNG** zu verbessern, bedeutet nichts anderes als Figuren wirksam aufzustellen. Meist werden sie dafür Richtung Zentrum bewegt. Aber es kann auch schon damit getan sein, dass ein Turm gar nicht ziehen muss, wenn sich eine Randlinie öffnen lässt. Ganz allgemein ist es besser, alle Spieler deines Teams mitwirken zu lassen. Auf der Ersatzbank oder im Umkleideraum nützen sie wenig. Effizienz zählt!

FI - FIDE Instructor. Titel für FIDE-Trainer.

FIDE - Fédération Internationale des Echecs (frz.) ist das international gebräuchliche Kürzel für den Weltschachbund. Die FIDE ist als Vertreter des Weltschachs beim Internationalen Olympischen Komitee (IOC) anerkannt und Mitglied der ARISF (=Organisation der vom IOC anerkannte Internationale Sportverbände).

FIDE ARBITER – zweithöchster Titel für international tätige Schiedsrichter.

FIDE INSTRUCTOR – mittlerer Rang der 5 verschiedenen FIDE-Titel, die Trainer erringen können.

FIDE MASTER – dritthöchster Titel für international agierende Schachspieler. Diesen Titel führen gegenwärtig etwa 10.000 Spieler in der Welt.

FIDE SENIOR TRAINER – höchster Rang der 5 verschiedenen FIDE-Titel, die Trainer erringen können. Diesen Titel führen gegenwärtig etwa 150 Trainer weltweit.

FIDE TRAINER – zweithöchster von 5 Rängen, die international tätige Trainer erringen können.

Unter den **FIGUREN** versteht man im Allgemeinen K, D, T, L und S. Manchmal werden aber auch Bauern mit eingeschlossen. [Tipp: In der Grundstellung (eines normalen Spiels) stehen die Figuren wie folgt nebeneinander: T, S, L (die Größe der Figuren nimmt vom Eckfeld zur Mitte hin zu. Die Dame nimmt das Feld ihrer Farbe ein. Der König steht auf dem einzigen verbleibenden Feld (anderer Farbe wie er selbst).]

FM – FIDE-Meister.

FORCIERT – bedeutet "erzwungen". Das bedeutet, dass ein Spieler keine sinnvollen

Alternativen zu einem bestimmten Zug hat.

Ein **FREIBAUER** ist ein Bauer, der von gegnerischen Bauern nicht mehr daran gehindert werden kann, bis zu seinem Umwandlungsfeld vorzurücken, wenn er diese Linie nicht verlässt. D.h.: Weder direkt vor ihm noch schräg vor ihm auf den Nachbarlinien dürfen sich gegnerische Bauern befinden.)

FST – FIDE-Senior-Trainer.

FT – FIDE-Trainer.

G

Eine **GABEL** – ist ein Doppel- oder Mehrfach-Angriff, der durch eine Figur oder einen Bauer ausgeführt wird. Zwei Beispiele:

Ein Bauer rückt von e4 nach e5 vor (ist da möglichst gedeckt) und greift danach einen Läufer auf d6 und einen Springer auf f6 an.

Oder: Zwei Türme stehen auf den Feldern c8 und e8. Ein gegnerischer Läufer landet auf d7 und greift beide Türme gleichzeitig an.

GEGNER – der Spieler, der uns gegenüber sitzt.

GESCHLOSSENE LINIE – eine Linie, auf der es Bauern von beiden Seiten gibt.

GM - Großmeister.

GROSSMEISTER – ist der höchste Titel, den Spieler durch das Erfüllen von Leistungsnormen erringen können. Zum Zeitpunkt des Erringens dieses Titels gehört der Spieler den besten 1000 Spielern der Welt an. Der Titel wird auf Lebenszeit verliehen. Derzeit führen etwa 1.300 Spieler diesen Titel.

GRUNDREIHE – die REIHE auf der zu Beginn der Partie die wertvolleren Figuren stehen. Auf der 1. Reihe sind weißen Figuren versammelt, auf der 8. Reihe die schwarzen. Ein GRUNDREIHENMATT kann der König entwischen kann, wenn er ein LUFTLOCH (ein Fluchtfeld auf der 7. Oder 2. Reihe) hat.

GRUNDREIHENMATT – MATT auf der GRUNDREIHE durch Dame oder Turm. Der angegriffene König kann nicht auf die 7. bzw. 2. Reihe ausweichen, weil diese Felder durch eigene Steine verstellt oder durch gegnerische Steine angegriffen sind.

H

Eine **HAUPTVARIANTE** ist die wichtigste Zugfolge einer **ERÖFFNUNG** oder einer **KOMBINATION**.

K

Eine **KOMBINATION** ist eine Folge von erzwingenden und erzwungenen Zügen, die eine Seite startet, um besondere Ziele zu erreichen. Solche Operationen werden auch **TAKTIK** genannt.

L

LÄUFER – eine Figur die in den verschiedensten Sprachen unterschiedliche Bezeichnungen trägt. „Bischof“ (englisch); (Narr oder Clown, französisch), "Elefant" (russisch), etc. Die Figurine sieht so aus:  In der Notation wird oft der Anfangsbuchstabe verwendet, also L (deutsch) oder B (englisch verwendet.)

LINIE – Vertikale Linie von 8 Feldern auf dem Schachbrett. In der Ausgangsstellung stehen die Türme auf den Linien a und h, die Springer auf den Linien b und g, die Läufer auf den Linien c und f, die Damen auf der d-Linie und der König auf der e-Linie. Linien können **GESCHLOSSEN**, **HALBOFFEN** oder **OFFEN** sein.

M

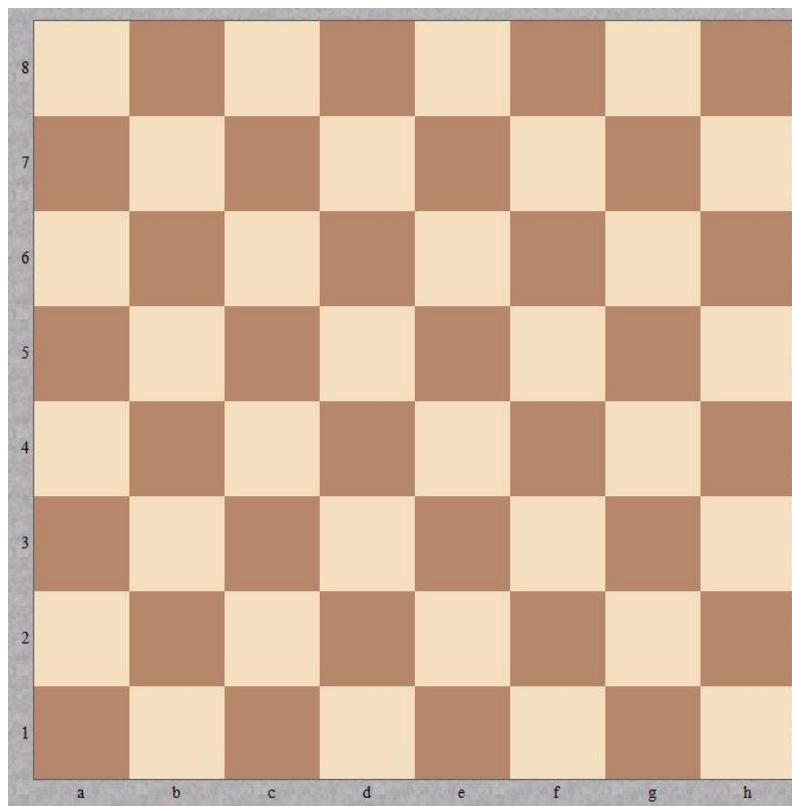
Das **MITTELSPIEL** ist die Partiephase, in der die meisten Partien entschieden werden. Die (meisten) Figuren nehmen am Spiel teil und beide Seiten streben danach, den gegnerischen König sofort matt zu setzen oder entscheidende Materialgewinne zu erbeuten.

N

Eine **NEBENVARIANTE** ist eine gute Alternative zu einer (häufig gespielten) Hauptvariante. Auch solche Fortsetzungen folgen meist allen schachlichen Gesetzmäßigkeiten.

NOTATION – da jedes Feld einen eigenen Namen hat, können wir diesen nutzen, um Ideen und tatsächliche Züge auf dem Brett zu beschreiben. Damit erhält Schach eine Sprache, die man lesen, schreiben und sprechen kann, um ganze Partien oder einzelne Stellungen zu diskutieren.

Es gab eine Vielzahl von verschiedenen Notations-Systemen, die man in alten Büchern noch finden kann. (Eine Fundgrube sind spanische und englische Bücher, die vor mehr als 40 Jahren erschienen sind.) Nach und nach hat sich eine einheitliche Notation durchgesetzt, die heute überall auf der Welt angewandt wird. Diese universelle Standard-Notation ist deshalb einzigartig, weil der Name der Felder (der unter "Diagramm" genannt wurde) in allen Ländern und Sprachen gleich ist, auch wenn sie sonst die unterschiedlichsten Schriftzeichen haben (z.B. Arabisch, Kyrillisch, Kanji, etc.). Alle verwenden zur Bezeichnung der Felder ersten 8 Buchstaben des lateinischen Alphabets (das mit den Modifizierungen ä, ö, ü und ß auch im Deutschen verwendet wird) und die ersten acht (arabischen) Zahlen.



In den meisten Schachbüchern (für Fortgeschrittene) wird die „Kurzform“ dieser universellen Standard-Notation verwendet. In dieser Form wird in jedem Zug nur das Feld genannt, auf welches ein Stein gezogen wird. Dass das Ausgangsfeld des gezogenen Steines nicht genannt wird, bereitet Einsteigern zunächst einige Probleme.

Bücher für Anfänger und Einsteiger sollten deshalb besser in der "Langform" geschrieben werden, in der in jedem Zug das Ausgangsfeld und das Zielfeld des gezogenen Steins genannt wird, verbunden mit einem Bindestrich ("von-nach"). Das macht es leichter,

dem Geschehen auf dem Brett zu folgen. Ein Beispiel wäre e2-e4 (oft der erste Zug in einer Partie).

Nach Vereinbarung wird in Kurz- und Langform der Anfangsbuchstabe oder ein Pictogramm (Mini-Bild) des Steines verwendet, der in der danach folgenden Zug-Beschreibung aktiv ist. Die Anfangsbuchstaben für die bewegten Figuren weichen entsprechend der verschiedenen Landessprachen natürlich voneinander ab. Deshalb gibt es den Trend, die gleichen kleinen Pictogramme im Text zu verwenden, die man auch in den Diagrammen verwendet. Nur ganz sehr selten werdet ihr ein Pictogramm oder einen Buchstaben vor Bauernzügen finden. Es wurde vereinbart, dass es in diesem Falle ausreicht, nur das Ausgangs- und das Endfeld zu nennen (mit Bindestrich dazwischen). Die Nennung der Figur, die die Aktion ausführt, macht es leichter, dem Spielverlauf zu folgen; ebenso die Vereinbarung, Schlagzüge durch ein Kreuz ("x") anstelle des Bindestrichs zu kennzeichnen und Schachgebote durch ein Plus ("+") am Ende des Zuges anzudeuten. ("e6xf7+" bedeutet demnach, dass ein weißer Bauer von e6 einen gegnerischen Stein auf f7 schlägt und dabei den gegnerischen König angreift.) Beachtet, dass der geschlagene Stein nicht genannt wird, (nur das Feld, auf dem er gestanden hat), auch wenn es sich dabei um eine Figur handelte (und nicht nur um einen Bauern).

Im Deutschen werden folgende Buchstaben für die Figuren verwendet:
K – König, D – Dame, T – Turm, L – Läufer, S - Springer

Die kleine (kurze) Rochade (bei der der König von der g- auf die e-Linie gelangt) wird durch "0-0" beschrieben. Für die große (lange) Rochade wird das Zeichen "0-0-0" verwendet. Diese Bezeichnungen haben folgenden Hintergrund: Die Zahl der Nullen entspricht der Anzahl der freien Felder, die vor der Ausführung der Rochade zwischen dem König und dem Turm gelegen haben.

Hier ist ein kleines Beispiel für eine Notation (in *Langform*)

1.e2-e4 e7-e5 2.Sg1-f3 d7-d6 3.Lf1-b5+ Sb8-c6 4.0-0 Lf8-e7 5.Lb5xc6+
1.e2-e4 e7-e5 2.♗g1-f3 d7-d6 3.♘f1-b5+ ♘b8-c6 4.0-0 ♘f8-e7 5.♘b5xc6+

Was haben die zusätzlichen Ordnungszahlen zu bedeuten?

Wir nummerieren die Züge, um die Verfolgung von Zugfolgen zu erleichtern.

So hat Weiß im 1. Zug den Bauern von e2 nach e4 gezogen und Schwarz mit dem Bauernzug von e7 nach e5 geantwortet. Im 2. Zug hat Weiß den Springer in der Nähe seines Königs von g1 nach f3 gezogen und Schwarz mit dem Vorrücken seines Bauern von d7 nach d6 geantwortet. Im 3. Zug hat Weiß seinen Läufer von f1 nach b5 gestellt und dem schwarzen König Schach gegeben, was mit dem Springerzug von b8 nach c6 abgewehrt wurde. Im 4. Zug rochierte Weiß kurz und Schwarz zog seinen Läufer von f8 nach e7. Im 5. Zug nahm der weiße Läufer von b5 den schwarzen Springer auf c6 und gab dem schwarzen König Schach. Unweigerlich werdet ihr auf die *Kurzform* der universellen Standard-Notation treffen. Dann würde unsere Zugfolge so im Text auftauchen:

1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.Lb5+ Sc6 4.0-0 Le7 5.Lxc6+
1.e4 e5 2.♗f3 d6 3.♘b5+ ♘c6 4.0-0 ♘e7 5.♘xc6+

Wie ihr sehen könnt, werden die Symbole "x" für das Schlagen von Figuren und „+“ für Schachgebote auch hier beibehalten.

Hier noch die gleiche Zugfolge in “gesprochener Schachsprache”.

(Für das bessere Verständnis habe ich einige Kommas und Semikolons gesetzt, die nicht mitgesprochen werden und gewöhnlich auch nicht mehr in der Notation stehen. Im Deutschen wird die Ordnungszahl entweder immer gesprochen oder komplett weggelassen.)
In der *Langform*: (erstens) (Bauer) e zwei nach e vier, (Bauer) e sieben nach e fünf; (zweitens) Springer g eins nach f drei, (Bauer) d sieben nach d sechs. (drittens) Läufer f eins nach b fünf Schach, Springer b acht nach c sechs, (viertens) kurze Rochade, Läufer f acht nach e sieben, (fünftens) Läufer b fünf schlägt c sechs Schach.

In *Kurzform*: (erstens) e vier, e fünf; (zweitens) Springer f drei, d sechs; (drittens) Läufer b fünf Schach, Springer c sechs; (viertens) kurze Rochade, Läufer e sieben; (fünftens) Läufer schlägt c sechs Schach.

Als vor mehr als 200 Jahren mit der Aufzeichnung von Schachpartien begonnen wurde, hat man die letzten 5 Zeilen tatsächlich so oder ähnlich wortwörtlich aufgeschrieben. Ihr werdet mir sicher zustimmen, dass unsere moderne universelle Standard-Notation demgegenüber einen riesigen Fortschritt darstellt.

Manchmal muss man bei der Verwendung der Kurzform aufpassen, dass alle wesentlichen Informationen enthalten sind, um Züge eindeutig zu identifizieren, z.B.: 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d3 d6 4.Sbd2.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d3 d6 4.♗bd2.

Im vierten Zug können beide weißen Springer nach d2 ziehen. Hier ist das extra "b" im vierten Zug von Weiß notwendig, um deutlich zu machen dass der Springer von b1 nach d2 zog. [Es kann auch sein, dass zur näheren Erklärung, welche Figur gezogen hat, eine Zahl erscheint. Stellt euch vor, die weißen Springer stünden auf d2 und d4 und der Springer von d4 schläge auf f3. Sdxf3 wäre dann nicht hilfreich, da auch der Springer auf d2 auf der d-Linie steht. Deshalb würde man dann die Schreibweise S4xf3 verwenden.]

In der Langform sind solche Komplikationen ausgeschlossen, da Ausgangs- und Endfeld des Zuges klar benannt werden, wie die Schreibweise zeigt:

1.e2-e4 e7-e5 2.Sg1-f3 Sb8-c6 3.d2-d3 d7-d6 4.Sb1-d2

1.e2-e4 e7-e5 2.♗g1-f3 ♗b8-c6 3.d2-d3 d7-d6 4.♗b1-d2

Natürlich beginnen wir die Aufzeichnung einer Partie mit dem ersten Zug und schreiben: „1.“ Allerdings wird „1.“ oft auch dann verwendet, wenn wir die Betrachtung einer bestimmten Stellung in einer Partie beginnen, die viel später entstanden ist, anstatt die tatsächliche Zugnummer aus der entsprechenden Partie anzugeben (z.B. "18." oder "47.")

Manchmal werdet ihr ein oder zwei Ausrufezeichen oder Fragezeichen hinter einem Zug bemerken. Diese Standard-Symbole vereinfachen die Kommentierung und machen sie für Spieler unterschiedlicher Herkunft verständlich. „!“ steht für einen guten und „!!“ für einen sehr guten Zug. „?“ für einen schlechten und „??“ für einen sehr schlechten Zug.

Viele weitere Standardsymbole für die Kommentierung von Partien haben sich international durchgesetzt.

O

OFFENE LINIE – auf ihr stehen keine Bauern.

OFFENSICHTLICH ist das, was ein erfahrener Schachlehrer sofort sieht und versteht (und ein Anfänger vielleicht nicht).

OPFERN – ist die Preisgabe von Material (entsprechend den Punktwerten der bei einer Aktion gewonnenen und verlorenen Steine) in der Hoffnung oder der Erwartung, das geopferte Material zurückzugewinnen oder mattzusetzen. Manchmal werden Opfer aber auch gebracht, um ein REMIS durch PATT oder DAUERSCHACH herbeizuführen.

OPPOSITION – ein wichtiges Motiv in Bauern-Endspielen (Endspielen ohne Leicht- und Schwerfiguren), dass die Position der beiden Könige zueinander betrifft. In der häufig anzutreffenden Nahopposition stehen sich die beiden Könige auf einer Linien oder Diagonalen mit einem Feld Abstand gegenüber.

P

PATT – Der am Zug befindliche Spieler kann keinen legalen Zug mehr ausführen, aber sein KÖNIG steht nicht im SCHACH. In einem solchen Fall wird die Partie als REMIS gewertet. Seht euch das Diagramm an. So könnte eine Partie zwischen Anfängern enden. Statt mit £b2-b6# mattzusetzen hatte Weiß nur die Erhöhung seines Material-Vorteils im Sinn und verwandelte achtlos seinen f-Bauern in eine Dame. Danach ist Schwarz dran und kann nichts mehr ziehen. PATT.



Q

Der Begriff **QUALITÄT** wird im Schach bei einem materiellen Ungleichgewicht von einem Turm zu einer Leichtfigur verwendet. Beispiel: Wenn ich nur einen Springer oder einen Läufer hergeben muss, um einen Turm zu gewinnen, würde ich die Qualität „gewinnen“.

R

RÄUMUNG – Die schnelle Räumung eines Feldes, einer Linie oder einer Diagonale ist vor allem in taktischen Stellungen von Bedeutung.

RATING – ist eine Methode zur Einschätzung der Spielstärke. Viele Länder führen Nationale Wertzahlen (NWZ). In Deutschland gibt es die Deutsche Wertzahl (DWZ). Internationale Wertzahlen werden nach einem inzwischen leicht modifizierten System von Arpad Elő ausgerechnet (siehe ELO). Die aktuell gültigen FIDE-Wertzahlen findet ihr unter <http://ratings.fide.com/>

Eine **REIHE** ist eine Horizontale von 8 Feldern, die vom linken bis zum rechten Rand des Brettes reicht. Zu Partiebeginn stehen die Figuren auf der ersten (Weiß) und achten (Schwarz) Reihe. Die Bauern stehen auf den Reihen 2 (Weiß) und 7 (Schwarz).

REMIS – Eine Partie kann auf folgende Art remis enden: durch Vereinbarung beider Spieler oder durch Patt oder durch Reklamation einer dreimaligen Stellungswiederholung durch den Spieler (oder fünfmalige Stellungswiederholung durch den Schiedsrichter, siehe Punkt 9.2 des Regelwerkes) oder die Anwendung der 50-Züge-Regel durch den Spieler (oder der 75-Züge-Regel durch den Schiedsrichter, Punkt 9.3). Siehe auch DAUERSCHACH.

ROCHADE - the modern successor, firmly established von the end of the 16th century, to the King's Leap. Die Rochade ist ein Zug, bei dem der König und einer der beiden Türme der gleichen Farbe auf der Grundreihe bewegt werden. Der gesamte Vorgang zählt als Königszug. Und wird wie folgt ausgeführt. Der König verlässt das Ausgangsfeld und bewegt sich zwei Felder in Richtung des ebenfalls auf seinem Ausgangsfeld stehenden Turmes. Danach überspringt der Turm den König und landet exakt auf dem Feld neben dem König.

Das Recht zur Rochade ist verwirkt, wenn:

- a. der König schon gezogen wurde.
- b. der Turm schon gezogen wurde.

Die Rochade ist zeitweilig verboten, wenn:

- a. das Feld, auf dem der König steht, oder das Feld, das der König überschreitet oder das Feld, das er besetzen möchte, von mindestens einer gegnerischen Figuren angegriffen ist, oder

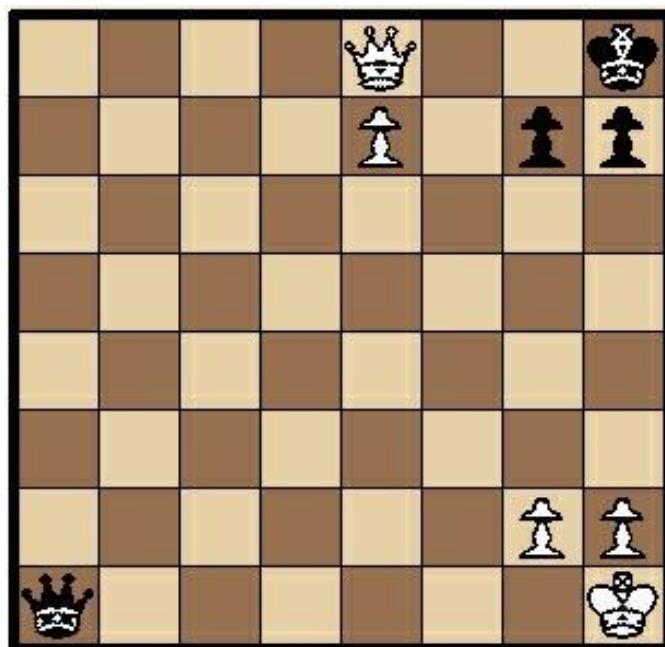
- b. ein beliebiger Stein zwischen dem König und dem Turm steht, der an der Rochade beteiligt werden soll.

S

SCHACH - Der gegnerische König steht im **SCHACH**: wenn eine Figur (oder ein Bauer) so bewegt wird, dass sie direkt den gegnerischen König angreift (oder eine Figur von einer Linien oder Diagonalen so wegbewegt wird, dass ein anderer, gerade nicht bewegter Stein danach den gegnerischen König angreift). Es ist nicht erlaubt, den eigenen König einem Angriff einer gegnerischen Figur auszusetzen. Insofern können Könige niemals auf angrenzenden Feldern stehen. (Solche Stellungen sehe ich allerdings dennoch regelmäßig, ebenso wie "vermutliche Matts", wenn ich Partien von Anfängern verfolge.)

SCHACHMATT (kurz: MATT) - Der König eines Spielers steht im Schach und er/sie kann die Schach bietende Figur weder schlagen, noch einen Stein zwischen die angreifende Figur und den König ziehen, noch den König ziehen. Matt beendet die Partie! In der Theorie sind "vermutliche Matts" unmöglich, aber in Partien zwischen Anfängern sind Stellungen wie die folgende keine Seltenheit.

Dieser Umstand ist im Regelwerk des Schachs nicht besonders berücksichtigt. Ich habe solche Stellungen in meiner Trainer-Praxis als Remis gewertet. GM Patrick Wolff erwähnt in seinem Buch *The Complete Idiot's Guide to Chess* (freundlich übersetzt: Die absurdesten Schachgeschichten) eine nette Episode von Großmeister Seirawan. Yasser sagte: "... vor vielen Jahren, als ich noch ein kleiner Junge war und zum ersten Mal an einem Turnier teilnahm, spielte ich gegen einen Meister. Kurz bevor ich meinen Bauern umwandeln konnte, setzte er mich matt. Bevor er noch etwas sagen konnte, hatte ich meinen Bauern in einen König verwandelt." Wolff fragte: "Hat er dir gesagt, dass das nicht regelkonform war?" worauf der berühmte Großmeister antwortete: "Nö. Er hat einfach auch meinen zweiten König mattgesetzt. Das war alles."



SCHACHBRETT – oft ist nur vom "Brett" die Rede. Es ist untergliedert in 8x8 Felder, die abwechselnd hell (weiß) und dunkel (schwarz) gefärbt sind. Die Spieler sitzen sich gegenüber. Das Feld in der rechten unteren Ecke des Brettes muss hell sein.

Die Geografie des Brettes: Die geraden Streifen zwischen den Spielern (bzw. Von oben nach unten bei Demo-Brettern) werden "Linien" genannt. (Ein Beispiel: Die Felder e1-e2-e3-e4-e5-e6-e7-e8 bilden eine Linie). Die Streifen von Seite zu Seite (oder von links nach rechts auf dem Demo-Brett) nennt man „Reihen“. (So bilden die Felder a3-b3-c3-d3-e3-f3-g3-h3 eine Reihe.) Diagonal angrenzende Felder entlang einer Diagonale werden „Diagonalen“ genannt. "(So bilden die Felder b1-c2-d3-e4-f5-g6-h7 eine Diagonale. Gewöhnlich werden Linien, Reihen und Diagonalen näher bezeichnet. In unseren drei Beispielen würde man von der e-Linie, der 3. Reihe und der Diagonale b1-h7 sprechen. Seltsamer Weise sieht am in Schaufenstern und Prospekten oft Stellungen, in denen das rechte untere Eckfeld schwarz ist. Bestimmt wissen einige Leute, die die Figuren so aufstellen, dass dies nicht regelkonform ist. Für die Nicht-Schachspieler sollte die Chance eigentlich 50-50 liegen. (Aber es scheint so zu sein, wie beim berühmten Butterbrot - Teppich Experiment. Das beschmierte Brot landet immer auf der falschen Seite.) Fotografen haben für einen solche Fehler eine gute Ausrede. Zeitungen und Magazine verwenden oft Negative, wenn sie glauben, dass ihr Fotomotiv so besser zur Geltung kommt. Den gleichen Effekt könnt ihr erleben, wenn ihr eine Stellung innen an ein Fenster klebt und das Fenster dann von außen betrachtet. (Irgendwie wird euch die Stellung auf dem Brett immernoch sinnvoll erscheinen, nur das Brett scheint seitenverkehrt zu stehen. Ein Tipp noch für die Besitzer von Rollbrettern aus Kunststoff. Rollt es so zusammen, dass der Brettaufdruck innen liegt. Dann lässt es sich nach dem Ausrollen leichter glätten.

SCHACHFIGUREN – sowohl Figuren als auch Bauern.

SCHLAGEN IM VORÜBERGEHEN siehe EN PASSANT

Die beiden **SPIELER** sitzen sich auf beiden Seiten des Brettes gegenüber. Wenn wir sie kennen, können wir die Partie näher bezeichnen (z.B. Schmidt – Müller). Als erstes wird immer der Weiß-Spieler genannt. Manchmal sprechen wir aber auch einfach von Weiß und Schwarz; insbesondere dann, wenn wir die Namen der Spieler nicht kennen.

SI - School Instructor – SCHUL(SCHACH)-ÜBUNGSLEITER ist ein Titel der von der FIDE vergeben wird. Viele Verbände haben nationale Titel, um die Vermittlung von Schachkenntnissen an Schulen anzuerkennen.

SPIESS – eine Figur greift entlang einer Linie oder Diagonalen eine gegnerische Figur (oft den König) an, nach deren/dessen Wegzug eine dahinter stehende Figur hängt. Die Aufreihung mehrerer Figuren hintereinander erinnert an einen Fleischspieß oder Schaschlyk. Manche bezeichnen das Verfahren auch als Röntgen-Angriff.



Der schwarze Turm spielt den weißen König und die weiße Dame auf. Der König muss ziehen und die Dame geht verloren.

Dame, Turm oder Läufer „**STRAHLEN**“ – wenn sie entlang geschwächter Linien bzw. Diagonalen die gegnerische Stellung „durchleutet“. Oft wird auch von einem Röntgen-Blick gesprochen. Dazu ein sehr einfaches Beispiel:



Der Turm auf h8 setzt den schwarzen König matt, denn er bedroht die Felder g8, f8 und e8 (auf dem der schwarze König steht) und verwehrt dem schwarzen König auch die Flucht nach d8, denn seine Wirkung erstreckt sich auch über die unbesetzten Felder hinter dem König.

T

TAKTIK – die wichtigsten Themen sind GABEL, FESSELUNG, SPIESS, ABZUGSANGRIFF, ABZUGSSCHACH, DOPPELSCHACH, Beseitigung oder Vertreibung eines VERTEIDIGERS, SCHWACHE GRUNDREIHE, HINLENKUNG, ABLENKUNG, RÄUMUNG einer LINIE oder DIAGONALE oder eines FELDES, ZWISCHENZUG, DESPERADO, ZUGZWANG, BAUERNUMWANDLUNG

Als **TEMPO** (abgeleitet vom Lateinischen "tempus") wird ein „Zeit-Äquivalent von einem Zug“ bezeichnet. In diesem Sinne kann man „ein Tempo gewinnen“ oder „ein Tempo verlieren“. Mehrzahl: Tempi / Tempos

TITEL – Die FIDE verleiht Titel, um Leistungen von Spielern, Trainern sowie Schiedsrichtern zu würdigen.

Trainer - FIDE Senior Trainer (FST), FIDE Trainer (FT), Übungsleiter = Instrukteur. Übungsleiter der FIDE (FI), Nationaler Übungsleiter (NI)

Schiedsrichter (=ARBITER) - Internationaler Arbiter (IA), FIDE Arbiter (FA).

Spieler – Großmeister (GM), Internationaler Meister (IM), FIDE-Meister (FM), Frauen (=Woman): Großmeisterin (WGM), Internationale Meisterin (WIM), FIDE-Meisterin (WFM).

TRG – Trainer-Kommission der FIDE.

Der **TURM** ist eine (SCHWER)-FIGUR, die sich nur entlang von LINIEN und REIHEN bewegen kann. Die gleiche wörtliche Übersetzung für die Figur gibt es auch im Französischen (la tour) und Spanischen (la torre). Die Figurine ist ein Turm:  . In deutschen Notationen wird der Anfangsbuchstabe T verwendet.

U

UMWANDELN – Dieser Vorgang findet statt, wenn ein Bauer die gegnerische Grundreihe erreicht. Der BAUER darf und muss dann gegen eine andere Figur gleicher Farbe eingetauscht werden.

UMWANDLUNGSFELD (siehe EINZUGSFELD)

UNENTSCHIEDEN (siehe REMIS)

V

VERBUNDENE BAUERN sind Bauern, die auf benachbarten Linien stehen und sich gegenseitig decken oder decken können. Das können zwei oder mehrere Bauern sein.

VERTEIDIGUNGSZÜGE wehren bestehende DROHUNGEN ab; durch Wegzug oder Deckung der bedrohten Figur, durch Verstellung des Angriffsweges oder durch die Aufstellung einer Gegendrohung.

Z

Als **ZENTRUM** werden gewöhnlich die Felder d4, e4, d5 und e5 bezeichnet.

ZUGZWANG – Der Spieler, der am Zug ist, hat nur einen oder mehrere legale Züge, die seine Stellung verschlechtern und würde deshalb sehr gern aussetzen, was laut Regelwerk aber nicht gestattet ist. Zugzwangssituationen treten häufig in ENDSPIELEN auf und können mit einem oder mehreren ABWARTEZÜGEN ausgenutzt oder herbeigeführt werden.

ZWISCHENZUG – ein (meist unerwarteter) eingeschobener Zug.